

La creación audiovisual de los estudiantes universitarios para fortalecer las competencias comunicativo-digitales

The audiovisual creation by university students to strengthen communicative-digital competences

Álvaro Pérez-García

Universidad Internacional de la Rioja (UNIR),

alvaro.perezgarcia@unir.net,

<https://orcid.org/0000-0001-9624-5202>

Ignacio Sacaluga-Rodríguez

Universidad Europea de Madrid,

ignacio.sacaluga@universidadeuropea.es

<https://orcid.org/0000-0002-2923-819X>

Recibido: 28 de enero de 2020

Aceptado: 25 de septiembre de 2020

Para citar este artículo: Pérez-García, A. y Sacaluga-Rodríguez, I. (2020) La creación audiovisual de los estudiantes universitarios para fortalecer las competencias comunicativo-digitales. *Creatividad y medios de comunicación en el contexto digital*. *Creatividad y Sociedad* (33) 41-60.

Recuperado de <http://creatividadysociedad.com/wp-admin/Art%C3%ADculos/33/2.pdf>

Resumen

Este trabajo, que surge dentro del proyecto I+D+i con referencia EDU2015-70491-R y titulado "Evaluación y desarrollo de dos competencias genéricas en estudiantes de primer año del grado de maestro en educación primaria", pretende mostrar las carencias que el alumnado universitario y, concretamente, los futuros docentes de educación primaria, poseen a la hora de utilizar los recursos audiovisuales en el aula, centrándonos en la creación de vídeos y audios digitales como herramienta didáctica.

Para ello, se creó un amplio cuestionario que trabajaba diversos aspectos de la competencia digital, aunque solo se van a presentar los resultados relativos a lo audiovisual. Tras obtener los resultados, que dejaban claras las lagunas del alumnado con respecto a la utilización didáctico-creativa del audiovisual, y con el fin de subsanar estas insuficiencias, se propone la implementación de un programa formativo online, basado en la metodología *affective e-Learning*, en el que a través de una serie de actividades se pretende mejorar la competencia comunicativo-digital de este alumnado, ayudando a favorecer el conocimiento acerca de herramientas audiovisuales.

Uno de los aspectos trabajados en este "Programa Interuniversitario de Especialización en Competencias Comunicativo-Digitales", que se va a implementar sobre el alumnado de primero de Grado de Educación Primaria de las Universidades de Oviedo, Universidad de Jaén y en la Universidad de Granada, es la creación de vídeos y audios de forma creativa. Posteriormente, se comprobará si en los resultados del posttest el alumnado mejora en los aspectos estudiados, concluyendo la importancia de una buena alfabetización tecnológica como base principal para que el profesorado tenga unas buenas competencias comunicativas y digitales.

Palabras clave:

Vídeo, Audio, Competencia Digital, Competencia Comunicativa, Educación Primaria, Creatividad.

Abstract

This paper, which arises within the I+D+i project with reference EDU2015-70491-R and entitled "Evaluation and development of two generic competences in first-year students of the grade of teacher in primary education", aims to show the shortcomings that the University students and, specifically, future teachers of primary education, possess when it comes to using audiovisual resources in the classroom, focusing on the creation of digital videos and audios as a didactic tool.

To this end, an extensive questionnaire was created that worked on various aspects of digital competence, although only the results related to the audiovisual are going to be presented. After obtaining the results, which made clear the gaps of the students regarding the didactic-creative use of the audiovisual, and in order to correct these insufficiencies, the implementation of an online training program is proposed, based on the *affective e-methodology*. Learning, in which through a series of activities is intended to improve the communicative-digital competence of these students, helping to promote knowledge about audiovisual tools.

One of the aspects worked out in this "Interuniversity Program of Specialization in Communication-Digital Competences", which will be implemented on the students of the first year of Primary Education of the University of Oviedo, University of Jaén and University of Granada, is the creation of videos and audios in a creative way. Subsequently, it will be verified if in the posttest results the students improve in the studied aspects, concluding the importance of a good technological literacy as the main base for the teachers to have good communicative and digital competences.

Keywords:

Video, Audio, Digital Competence, Communication Competence, Primary Education, Creativity.

1. Introducción

El rol del docente actual dista mucho del de hace unos años. Se ha pasado de ser un mero transmisor de información y proporcionar los contenidos, a convertirse en un guía, mediador, que acompaña al alumnado en su proceso de enseñanza/aprendizaje y le muestra los recursos imprescindibles para que el propio sujeto pueda construir su conocimiento.

En este sentido, los nuevos docentes deben desarrollar una serie de competencias didáctico-tecnológico-creativas que apoyen este nuevo rol. Con respecto a la competencia didáctica o tecnológica, son varios los autores que resaltan que el alumnado universitario en la actualidad, a pesar de tener una edad que entra dentro de los considerados “nativos digitales” (Prensky, 2001), no están llegando a afrontar los estudios superiores con una competencia digital avanzada, sino más bien con un nivel bajo (Esteve Mon, 2015; Vázquez-Cano, Reyes Vélez, Colmenares Zamora y López Meneses, 2017). En este sentido, se considera totalmente necesario que en los planes de estudio de todos los grados se incluyan asignaturas específicas que promuevan el uso de forma crítica y creativa de recursos TIC.

Si nos centramos en los grados de educación, aún se debe hacer mayor hincapié, ya que la formación inicial de los futuros docentes debe, sin duda, dotar a estos de las herramientas y recursos necesarios para adaptarse a las nuevas metodologías activas, muchas de ellas basadas directamente en el uso didáctico de las TIC. Estos nuevos modelos didácticos requieren de docentes que posean un nivel de competencia digital alto en tres aspectos principales, el pedagógico, el técnico y el creativo.

Dentro de los recursos tecnológico-digitales que deben dominar los futuros docentes, se encuentra lo audiovisual, ya que como expone Rodríguez-López (2017, p. 165), “el entorno actual es principalmente visual y los adolescentes asumen este rasgo como natural. Por ello, parece lógico, y casi obligatorio, utilizar los recursos audiovisuales en la escuela con un fin pedagógico”.

Este trabajo plantea, por tanto, las carencias del alumnado universitario con respecto a la utilización de lo audiovisual y cómo a través de la formación y la alfabetización tecnológica se pueden conseguir grandes avances para que los futuros maestros trabajen vídeos y audios con fines didácticos en el aula de Educación Primaria, y fortalecer así la competencia digital y comunicativa.

2. Marco Empírico

2.1. Competencia Comunicativa

La competencia en comunicación oral y escrita se ha convertido en clave en el aprendizaje de los escolares y, por tanto, de obligado desarrollo en los entornos de aprendizaje. Parece lógico, pues, que los maestros, formadores de esos aprendices, las tengan altamente desarrolladas, hecho que no será tampoco fácil por las situaciones de partida del alumnado que conforma el primer curso de los estudios universitarios de Grado en general, y de los Grados de educación infantil y primaria, en particular, que son los que conciernen a este trabajo.

Ante la urgente necesidad de replantear los procesos de enseñanza-aprendizaje universitarios de acuerdo al modelo de formación en competencias, no basta con incorporar éstas en el plan de estudios de las diferentes titulaciones y en las guías docentes de las asignaturas. Es preciso llevar a cabo una reorganización profunda de metodologías y prácticas que hagan posible su desarrollo de una manera efectiva.

Saber expresarse adecuadamente es fundamental en un sistema educativo universitario donde el examen escrito ha perdido valor evaluativo y donde el trabajo cooperativo, el debate, la argumentación y la expresión oral gana enteros. En este sentido, García Crespo; Colomo Palacios y Gómez Berbís (2009), señalan la importancia de una asignatura como “Expresión Oral y Escrita” para universitarios. Ante las carencias que transmite un alumnado muy influenciado por el lenguaje televisivo y

una actitud demasiado individualista, la formación es fundamental para trabajar todos esos aspectos de la oralidad que en el curriculum oficial se ha dejado de lado.

Para Reyzábal (2012):

las competencias comunicativas y lingüísticas básicas son aquellas de entre las consideradas claves con las que debería contar toda la población, pues condicionan la adquisición de otras; así, sin competencia comunicativa no existiría la lingüística y sin ésta no se podría alcanzar, por ejemplo, la literaria o la científica (p. 74).

En los últimos años se han realizado varias investigaciones acerca de diversos aspectos de esta competencia, concluyendo su escaso desarrollo en distintos estudios universitarios. Concretando en los Grados de Maestro en Infantil y Primaria, los estudios siguen la misma línea. Analizando tareas de lectura de alumnos/as de la Universidad de Gerona, se concluye que no se emplean de modo efectivo los procesos metacognitivos que permitan un aprovechamiento óptimo de la lectura (Mayoral, Timoneda y Pérez, 2013). Respecto a estrategias metacognitivas en la expresión escrita, ocurre algo similar, y en la Universidad de Granada se detecta una carencia en el conocimiento y control estructural de los textos, faltando estrategias para superarlo (Gallego Ortega, García Guzmán, y Rodríguez Fuentes, 2015). En la misma Universidad destacan que, aunque los estudiantes del Grado de Maestro se muestran favorables al registro formal en los contextos educativos, no ven necesario diferenciar entre ellos según la situación comunicativa (Cicres Bosch y Llach Carles, 2014). Otros resaltan la necesidad de desarrollar asertividad, de modo transversal en los estudios de maestro, como parte de las habilidades sociales para ser eficaz en el intercambio comunicativo (Bueno Moreno, Durán Segura y Garrido Torres, 2013).

La grabación de locuciones como audios y vídeos va a favorecer que el alumnado universitario trabaje la competencia comunicacional mejorando diferentes aspectos que conforman la base de la comunicación oral, algo fundamental en su futura labor docente.

2.2. Competencia Digital

La educación, como motor de cambio de la sociedad, se adapta a los nuevos retos y modelos, siendo estos provocados, en su mayoría, por la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a los procesos socioculturales. El reto de la educación es saber combinar estos grandes avances tecnológicos con los nuevos modelos formativos, y por ello es fundamental que, tanto docentes como alumnado dominen la competencia digital.

Como exponen Padilla-Hernández, Gámiz-Sánchez y Romero-López (2019):

En el ámbito educativo, la competencia digital constituye una línea de debate y de desarrollo pedagógico cuya importancia se ha acentuado en los últimos años. Esto se debe, en parte, al reconocimiento de la necesidad de aprovechar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para aprender y participar en el contexto actual por parte de la política educativa y el diseño curricular (p. 195).

Los expertos pronto se percataron de que, para que el alumnado pudiera adquirir esta competencia de un modo integral, era fundamental que los docentes fueran competentes en el uso didáctico y creativo de las TIC, además de la adecuación a los cambios que introducen las Tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital. La competencia digital no solo proporciona la capacidad de aprovechar la riqueza de las nuevas posibilidades asociadas a las tecnologías digitales y los retos que plantean, sino que resulta cada vez más necesaria para poder participar de forma significativa en la nueva sociedad y economía del conocimiento del siglo XXI.

Así lo han visto los órganos competentes en la materia tanto a nivel nacional como internacional, y en esa línea trabaja en nuestro país el Instituto Nacional de

Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) que, en el año 2012, crea el proyecto Marco Común de Competencia Digital Docente buscando ser y trabajar para ser una referencia descriptiva que pueda usarse para la identificación de necesidades de formación, evaluación y acreditación de las competencias digitales del profesorado en colaboración con las diferentes comunidades autónomas. Tras varias revisiones y diferentes versiones, en 2017 se redactan definitivamente los descriptores por niveles para 21 competencias y se plantea el desarrollo un porfolio de la competencia digital docente para acreditar y certificar dicha competencia. Las áreas competenciales que se proponen son: información y alfabetización informacional, comunicación y colaboración, creación de contenido digital, seguridad y resolución de problemas.

El INTEF viene, pues, a reforzar lo que, desde Europa, propone el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores “DigCompEdu” (Redecker y Punie, 2017), que desarrolla 22 competencias organizadas en seis Áreas, centrándose en la utilización de las TIC no como recurso tecnológico, sino como recurso pedagógico para innovar en el ámbito educativo. Igualmente, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), viene trabajando en el Marco de Competencias de los Docentes en materia de TIC de la UNESCO (ICT-CFT) (2011), cuyo objetivo es asesorar a los diferentes países a desarrollar normativas integrales nacionales sobre competencias en materia de TIC para los docentes y que puedan incorporarlas a los planes generales para el uso de las TIC en la educación.

Por otro lado, el informe Horizon 2019, elaborado por EDUCAUSE, continua la tradición del New Media Consortium (NMC) que proporciona el resumen de las tendencias, los desafíos y los desarrollos importantes en tecnología educativa. En este último informe, se describen seis tendencias clave, seis desafíos y seis desarrollos importantes en tecnología educativa, según un panel de expertos de líderes de todo el panorama de la educación superior. Este informe sirve como guía de referencia y de planificación tecnológica para educadores, líderes de educación superior, admi-

nistradores, responsables políticos y tecnólogos, perfilando los temas que tendrán un impacto significativo en la práctica de la educación superior en todo el mundo durante los próximos cinco años.

Dentro de la competencia digital, lo audiovisual adquiere una enorme importancia dado que vivimos en la sociedad de las pantallas, donde algo tan cotidiano como el visionado de documentos audiovisuales, la grabación de mensajes de voz y vídeos, debe ser utilizado como elemento motivador en las escuelas, y quién mejor que los futuros docentes para aprender y enseñar el uso crítico, didáctico y creativo de lo audiovisual.

2.3. El Audiovisual como estrategia para trabajar la competencia digital y comunicativa

La importancia que lo audiovisual tiene en el ámbito educativo no es algo nuevo, sino que, prácticamente desde que existen las imágenes fotográficas o, con el posterior nacimiento de la imagen en movimiento, se viene utilizando como recurso didáctico. Sí han cambiado los medios, las tecnologías, y eso, sin duda es lo que hay que aprovechar para aumentar su potencial educativo. "Las posibilidades educativas de los audiovisuales son hoy día incuestionables", exponen Arias-Ferrer, Egea-Vivancos y Monroy-Hernández (2019, p. 25)

Destaca Macías Guillén (2018) que la creación de vídeos didácticos por parte de los estudiantes es un elemento muy motivador y una gran herramienta de apoyo a la docencia. En la misma línea se mueven Sacaluga Rodríguez y Pérez García (2017), que además lo enlazan con una potente manifestación cultural muy basada en lo audiovisual como es el Carnaval de Cádiz.

Es, por tanto, de vital importancia que el futuro docente conozca las posibilidades didáctico-creativas de lo audiovisual y, por ello, sería importante que se recogieran asignaturas que tratasen estos temas en los planes de estudio de su formación inicial.

Rodríguez-López (2017) destaca el doble uso que los medios audiovisuales poseen para trabajar con ellos en el aula, como instrumentos en sí mismos o como apoyo en el aprendizaje de otras asignaturas con la finalidad de hacerlas más atractivas para los alumnos y despertarles de la pasividad de los modelos tradicionales basados en las clases magistrales.

En este sentido, y teniendo en cuenta las carencias encontradas en los futuros docentes de educación primaria en cuanto al uso didáctico-creativo de los medios audiovisuales, es necesaria esa formación para favorecer el dominio de la competencia digital en general, y de los medios audiovisuales en particular.

2.4. La creación de proyectos audiovisuales como recurso didáctico

Para trabajar la competencia digital, en este proyecto se ha optado por la creación de proyectos audiovisuales como recurso didáctico, dado que es uno de los aspectos en el que se han encontrado más carencias en el alumnado que acaba de llegar a la universidad. Son varios los factores que pueden influir, entre los que destaca la vergüenza de visionarse o escucharse en una grabación; la falta de formación en oratoria, argumentación o locución; la escasez de medios o la falta de práctica en el uso de los nuevos dispositivos.

Se pueden destacar algunas experiencias recientes a nivel nacional e internacional que buscan, precisamente, el fortalecimiento de la creatividad con los medios audiovisuales, centrándose en los aspectos didácticos.

Ribera y Rotger (2019) presentaron un interesante taller sobre creación de vídeos para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas. En este presentaban algunas recomendaciones para que el alumnado pudiera entregar tareas en vídeo, mostrando opciones de grabación artesanales utilizando los smartphones y proponiendo herramientas de evaluación de dichos trabajos audiovisuales.

Arias-Ferrer, Egea-Vivancos y Monroy-Hernández (2019) realizaron un gran trabajo de evaluación de recursos audiovisuales para favorecer su utilización en la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Secundaria.

León (2018) realizó en Perú una experiencia y un estudio con niños YouTubers, destacando que estos despliegan habilidades tanto técnicas como sociales y críticas desde la producción de contenido.

Otra interesante experiencia es la que presenta Rodríguez-López (2017), que señala cómo la grabación de videoclips musicales es un gran recurso didáctico para el aprendizaje y la alfabetización en los medios gracias a sus atractivas características.

Estas son algunas de las experiencias más recientes de utilización de lo audiovisual en el ámbito educativo para mejorar la competencia digital y, aunque hay más experiencias que aquí no se han nombrado, aún existe un gran margen de desarrollo en este ámbito, algo que se beneficiaría de la inclusión en los planes de estudios de la formación inicial de los futuros maestros.

3. Objetivos

El objetivo general de este trabajo es fomentar la creatividad audiovisual del alumnado universitario para fortalecer las competencias comunicativo-digitales.

Este objetivo general se puede descomponer en varios objetivos de carácter más específico:

- a) Comprobar el dominio de las competencias comunicativo-digitales del alumnado universitario del grado de Educación Primaria.
- b) Crear un programa formativo interuniversitario para trabajar lo audiovisual con los futuros docentes.

4. Metodología

Se trata de una investigación evaluativa, concretamente en la evaluación de un programa formativo denominado "Programa Interuniversitario de Especialización en Competencias Comunicativo-Digitales". En este programa se estudia el nivel de competencia comunicativa y competencia digital que posee el alumnado universitario que están realizando el grado de Educación Primaria en la Universidad de Oviedo, Universidad de Jaén y en la Universidad de Granada, además de cómo la formación en el ámbito audiovisual puede favorecer la mejora de ambas competencias.

Para alcanzar este objetivo se ha elaborado un cuestionario utilizando una metodología cuantitativa. Los resultados del cuestionario relativos a los ítems relacionados con los aspectos audiovisuales, se mostrarán en un apartado posterior de este trabajo. El cuestionario se implementó de forma virtual en 559 alumnos y alumnas del primer curso de Grado de Educación Primaria de las Universidades de Oviedo, Jaén y Granada.

El programa formativo creado para dar respuesta a las carencias que arroje el cuestionario será realizado en la modalidad semipresencial a través de la realización de un conjunto de unidades didácticas hipermedia diseñadas para tal fin siguiendo un modelo innovador e inclusivo de aprendizaje denominado Affective eLearning (Hernández-Sánchez & Ortega-Maldonado, 2015), que consiste en trabajar la importancia de las emociones en la génesis de los conflictos interpersonales e intrapersonales que provoca el aprendizaje del uso de las tecnologías, y que viene dada por la observación de que todos los conflictos, ya sean propios o con los demás, pues aparecen guiados, propiciados y acompañados de componentes emocionales y/o sentimentales de mayor o menor intensidad.

El análisis evaluativo de los procesos formativos y de los resultados obtenidos se realizará con una combinación mixta de estrategias e instrumentos cualitativos (análisis de productos, entrevistas, grupos focales, etc.) y cuantitativos (cuestionario y escalas).

5. Resultados

Como se ha expuesto con anterioridad, por su relación directa con el uso del audiovisual, en este trabajo se van a exponer solo los resultados relativos a los ítems que hacen referencia al uso del audiovisual por parte del alumnado participante en el proyecto. Estos resultados se extraen de un cuestionario más amplio destinado a valorar la competencia digital de este alumnado, aunque para esta comunicación se van a señalar solo 4 ítems, que son los relativos al uso del audiovisual. En este sentido, los ítems analizados en este trabajo son los siguientes:

- Creas audios digitales mezclando voz y música.
- Diseñas y creas presentaciones digitales combinando imágenes, gráficos y textos.
- Creas vídeos propios insertando fotografías, gráficos, fragmentos de películas y textos.
- Usas programas de edición digital (de audio y/o vídeo) para modificar contenidos creados por ti o por otros autores.

El cuestionario, que constaba en total de 63 ítems, divididos por bloques, fue previamente validado por criterio de jueces (teniendo en cuenta la adecuación general del instrumento con lo que pretende medir, si la escala de rangos propuesta para contestar el cuestionario es adecuada, si la redacción de los ítems es correcta y si el número de ítems es suficiente, si sobra alguna cuestión o falta alguna pregunta en cada apartado o dimensión), y se calculó la fiabilidad global del mismo, arrojando un coeficiente Alfa de 0,890 (que en función del número de ítems del cuestionario se considera muy alta). La fiabilidad del grupo de ítems sobre los que se ha realizado este trabajo fue 0,698, considerándose alta, también en función del número de ítems.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos en una muestra de 559 alumnos/as pertenecientes al primer curso del Grado de Educación Primaria en las

Universidades de Oviedo, Jaén y al Centro Universitario SAFA (adscrito a la Universidad de Jaén). Estos resultados se utilizarán para observar las fortalezas y debilidades de este alumnado con respecto a la utilización de lo audiovisual.

5.1. Creas audios digitales mezclando voz y música

Con respecto a este primer ítem analizado, se puede observar que 6 de cada 10 alumnos/as no crea audios digitales mezclando voz y música. La tabla adjunto muestra que solo el 12,9% del alumnado lo hace siempre o casi siempre. Por lo tanto, es un aspecto a mejorar dada la importancia de una buena locución, oratoria y argumentación en un futuro profesional que la mayor parte de su jornada laboral consiste en hablar en público.

| | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| Valor perdido | 1 | ,2 |
| Nunca | 153 | 27,4 |
| Casi nunca | 201 | 36,0 |
| Con frecuencia | 118 | 21,1 |
| Casi siempre | 47 | 8,4 |
| Siempre | 25 | 4,5 |
| No procede | 14 | 2,5 |
| Total | 559 | 100,0 |

Tabla 1. Resultados del ítem 1. Fuente: elaboración propia

5.2. Diseñas y creas presentaciones digitales combinando imágenes, gráficos y textos

Con respecto al diseño de presentaciones digitales combinando imágenes, gráficos y textos, un 38,3% lo hace con frecuencia, lo que muestra que este es un aspecto que se ha trabajado en la educación formal en los niveles educativos previos a la Universidad. La realización de presentaciones multimedia avanzadas de cara a la presentación de trabajos académicos, ayuda a que esto se haya interiorizado por

parte del alumnado, siendo el 41,2% del alumnado el que lo hace siempre o casi siempre.

| | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| Valor perdido | 1 | ,2 |
| Nunca | 23 | 4,1 |
| Casi nunca | 86 | 15,4 |
| Con frecuencia | 214 | 38,3 |
| Casi siempre | 106 | 19,0 |
| Siempre | 124 | 22,2 |
| No procede | 5 | ,9 |
| Total | 559 | 100,0 |

Tabla 2. Resultados del ítem 2. Fuente: elaboración propia.

5.3. Creas vídeos propios insertando fotografías, gráficos, fragmentos de películas y textos

Con respecto a la creación de vídeos propios, el porcentaje disminuye, siendo otro aspecto a trabajar en el programa formativo, ya que solo 2 de cada 10 afirman hacerlo siempre o casi siempre. Por el contrario, y teniendo en cuenta la sociedad de pantallas en la que vivimos, un 35,8% de los futuros docentes no crean vídeos propios nunca o casi nunca.

| | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| Valor perdido | 1 | ,2 |
| Nunca | 72 | 12,9 |
| Casi nunca | 184 | 32,9 |
| Con frecuencia | 160 | 28,6 |
| Casi siempre | 62 | 11,1 |
| Siempre | 73 | 13,1 |
| No procede | 7 | 1,3 |
| Total | 559 | 100,0 |

Tabla 3. Resultados del ítem 3 . Fuente: elaboración propia

5.4. Usas programas de edición digital (de audio y/o vídeo) para modificar contenidos creados por ti o por otros autores

El último ítem analizado en este trabajo es el uso de programas de edición digital de audio y vídeo para modificar otros contenidos, e igualmente, los resultados son bajos. 5 de cada 10 no lo han realizado nunca o casi nunca y solo un 20,1% declara hacerlo siempre o casi siempre. Este será, pues, otro aspecto a tener en cuenta en el programa formativo.

| | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| Nunca | 91 | 16,3 |
| Casi nunca | 185 | 33,1 |
| Con frecuencia | 154 | 27,5 |
| Casi siempre | 59 | 10,6 |
| Siempre | 53 | 9,5 |
| No procede | 14 | 2,5 |
| Total | 559 | 100,0 |

Tabla 4. Resultados del ítem 4. Fuente: elaboración propia.

6. Planteamiento del Programa Formativo

Una vez analizados los resultados del cuestionario inicial, centrado en los ítems relativos a uso de recursos audiovisuales por parte del alumnado que ha comenzado a estudiar el grado de educación primaria, se procede a presentar el programa formativo que intentará trabajar para fortalecer esas debilidades encontradas.

Como se ha comentado con anterioridad, se trabajarán las actividades relativas a lo audiovisual dentro del “Programa Interuniversitario de Especialización en Competencias Comunicativo-Digitales”, que se realizará en la modalidad semipresencial mediante un conjunto de unidades didácticas hipermedia diseñadas para tal fin siguiendo un modelo innovador e inclusivo de aprendizaje denominado Affective eLearning. Este modelo, según sus autores (Hernández y Ortega, 2015), subraya la necesidad y oportunidad de personalizar los procesos de creación de conocimiento, destacando el papel de los flujos emocionales positivos en el grado de bienestar del alumnado. Este clima de bienestar previene estados de frustración que conducen a la desmotivación y al abandono.

La creación de las unidades didácticas por parte de profesorado experto, se realizarán en primer lugar en formato Word y posteriormente se convertirán en hipermedia para trasladarlas a la plataforma situada en el campus virtual inclusivo del grupo internacional de investigación TEIS, que colabora en este proyecto.

El programa formativo está compuesto por 3 unidades que abarcan todos los ítems del cuestionario en los que los resultados no han sido aceptables, aunque en el caso de este trabajo solo se expondrán las unidades 1 y 3, que son las que competen a la formación en audiovisual.

La unidad 1 se denomina “Mejorando nuestra competencia comunicativa para crear y difundir textos”, y en ella se trabajan aspectos relativos a la creatividad compositiva, la redacción adecuada, la argumentación, la oratoria, la locución, etc. Con respecto a los aspectos audiovisuales que se trabajan, el alumnado tendrá que aprender a locucionar adecuadamente, grabando su voz en la lectura de textos tanto

compuestos por ellos mismos como de otros autores. En este sentido, la competencia comunicacional y digital van unidas. Posteriormente, el alumnado debe utilizar programas de edición digital e incluir música de fondo a sus locuciones.

La unidad 3 se denomina “Crea tu propio blog”, y aquí se va a fomentar la utilización de los recursos audiovisuales de forma didáctico-creativa. En este sentido, cada entrada del blog debe llevar un vídeo grabado y editado por parte del alumnado donde se exponga visualmente el contenido de dicho post. Con ello se pretende trabajar las competencias comunicacional y digital en varios aspectos. Por un lado, se volverá a trabajar la locución, pero al exponer también la imagen, se trabajará la comunicación no verbal, el lenguaje gestual y corporal, tan importante en los futuros docentes. Por otro lado, también se trabajará la edición de vídeo, la inclusión de subtítulos para favorecer la inclusión, el lenguaje audiovisual a través de los movimientos de cámara, angulaciones, etc.

Habrà un repositorio de programas de libre uso relativos a grabación, edición, inclusión de texto, etc., además de tutoriales de uso para que el alumnado pueda dominar estos programas sin dificultad.

El programa formativo completo tiene una duración de 2 meses y para obtener el certificado se deben realizar todas las actividades del mismo.

7. Conclusiones

El alumnado que llega a la Universidad presenta una serie de carencias en el nivel competencial tanto en los aspectos comunicacionales como en las digitales. El cuestionario que se ha implementado en 559 alumnos y alumnas del primer curso de Grado de Educación Primaria de las Universidades de Oviedo, Jaén y Granada, así lo refleja. En este sentido, se cumple el primer objetivo específico propuesto que era “Comprobar el dominio de las competencias comunicativo-digitales del alumnado universitario del grado de Educación Primaria”.

Uno de los aspectos que unifica ambas competencias es lo audiovisual, cuyo uso también presenta carencias en el análisis de los resultados. Ante estas debilidades que presenta un alumnado cuyo perfil profesional debe tener muy presente lo comunicacional y lo digital, es importante que ello se integre en los planes de estudio, tanto de manera transversal en todas las asignaturas, como en asignaturas específicas que trabajen lo audiovisual de cara a mejorar las competencias citadas.

Para saber más sobre las competencias comunicativas y digitales se ha realizado una búsqueda bibliográfica, exponiendo los resultados en el apartado 4 de este trabajo, para así resolver el objetivo específico número 2.

En este sentido, un programa de formación semipresencial, basado en el modelo *affective eLearning* puede ser idóneo para adaptarlo a un alumnado demasiado sobrecargado con los estudios universitarios y, en la mayoría de los casos, con el estudio de los idiomas tan fundamentales para su futura labor docente, respondiendo así al tercer objetivo marcado: "Crear un programa formativo interuniversitario para trabajar lo audiovisual con los futuros docentes".

La grabación y edición de audios y vídeos son actividades muy útiles para trabajar y mejorar aspectos como la locución, la argumentación, la creatividad, el lenguaje gestual y corporal, el dominio de programas informáticos de edición de vídeo y audio o la guionización, entre otros, que ayudarán y fomentarán la adquisición de las competencias comunicacional y digital.

8. Bibliografía

Arias-Ferrer, L.; Egea-Vivancos, A. y Monroy-Hernández, F. (2019). Evaluación de recursos audiovisuales para la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Secundaria. *Revista Fuentes*, 21(1), 25-38. doi: 10.12795/revistafuentes. 2019.v21.i1.02

Bueno Moreno, M.R., Durán Segura, M. y Garrido Torres, M.A. (2013). Entrenamiento

en habilidades sociales en estudiantes universitarios de Magisterio de la especialidad de Educación Primaria: un estudio preliminar. *Apuntes de Psicología*, 31, 85-91.

Cicres Bosch, J. y Llach Carles, S. (2014). Análisis de las creencias hacia el registro formal y la variedad estándar en la formación inicial de los maestros. *Tonos Digital*, 26.

EDUCAUSE (2019). *EDUCAUSE Horizon Report. 2019 Higher Education Edition*. Louisville, CO: EDUCAUSE.

Esteve Mon, F. (2015). *La competencia digital docente. Análisis de la autopercepción y evaluación del desempeño de los estudiantes universitarios de educación por medio de un entorno 3D*. Tesis Doctoral inédita. Universitat Rovira y Virgili.

Gallego Ortega, J. L.; García Guzmán, A. y Rodríguez Fuentes, A. (2015). ¿Qué ocurre en la mente del estudiante universitario cuando escribe? Estudio de caso con alumnado de Magisterio. *Lengua y Habla*, 19, 1-20.

García Crespo, A.; Colomo Palacios, R. y Gómez Berbís, J.M. (2009). La asignatura "Expresión Oral y Escrita" dentro del Grado en Ingeniería Informática adaptado al Espacio Europeo de Educación Superior. *IEEE-RITA*, 4 (2), 102-108.

Hernández-Sánchez, A. M. y Ortega-Maldonado, A. (2015). Hacia la personalización del e-Learning: la afectividad y su repercusión en el bienestar subjetivo. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 194-203.

INTEF (2017). *Marco común de competencia digital docente*. Madrid: MECD.

León, L. (2018). Niños YouTubers y el proceso de creación de vídeos: evidencia de competencias transmedia en acción. *Comunicación y Sociedad*, 33, 115-137.

Macías Guillén, A. (2018). Experiencia en la creación de vídeos didácticos por parte de los estudiantes como elemento motivador y herramienta de apoyo a la docencia. En C. Cáceres Taladriz, N. Esteban, M.C. Gálvez de la Cuesta y B. Rivas Rebaque (eds.), *Innovación y transformación digital: estrategias y metodologías docentes en Educación Superior* (pp. 227-238). Madrid: Editorial DYKINSON, S.L.

Mayoral, S.; Timoneda, C. y Pérez, F. (2013). Evaluación de los procesos metacognitivos en estudiantes de Grado en maestro de Educación Infantil y Primaria en tareas de lectura. *Aula Abierta*, 41 (3), 5-12.

Padilla-Hernández, A., Gámiz-Sánchez, V. y Romero-López, M. (2019). Competencia digital docente: apuntes sobre su conceptualización. *Virtualis*, 10 (19), 195-216.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5).

Redecker, C., y Punie, Y. (2017). Digital Competence of Educators DigCompEdu. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Reyzábal, M. V. (2012). Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10 (4), pp. 63-77.

Ribera Puchades, J. M. y Rotger García, L. (2019). Creando vídeos para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas. En *XIII Jornades d'Educació Matemàtica de la Comunitat Valenciana. Innovació i Tecnologia en Educació Matemàtica*. Alacant: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant.

Rodríguez-López, J. (2017). El videoclip interactivo. Nuevos modelos de alfabetización mediática en adolescentes. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(2), 161-167. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.2.11>

Sacaluga Rodríguez, I. y Pérez García, A. (2017). Medios audiovisuales y Carnaval de Cádiz: una combinación útil como recurso didáctico. *Aula de Encuentro*, 19 (2), pp. 170-193. doi: <https://dx.doi.org/10.17561/ae.v19i2.7>

UNESCO (2011). *UNESCO ICT competenciy framework for teachers*. París: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Vázquez-Cano, E.; Reyes Vélez, M.; Colmenares Zamora, L. y López Meneses, E. (2017). Competencia digital del alumnado de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. *Opción*, Año 33, 83, 229-251.